

AKTE EUROPA

Virtual X-citement

EIDOS
INTERACTIVE



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Pentium 100 MHz,
P133 empfohlen
16 MB Hauptspeicher,
32 MB unterstützt
Windows 95
S-VGA Grafikkarte
Ca. 100 MB freier
Festplattenspeicher benötigt
4x CD-ROM Laufwerk
SoundBlaster oder 100%
kompatible Soundkarte
Unterstützt lokale Netzwerke
für bis zu 8 Spieler

INSTALLATION

Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nach kurzer Zeit erscheint die Dicke Bertha, eine Einheit aus dem Spiel, und zeigt Ihnen die Wahlmöglichkeiten: Installation, Start und Ende in Form von Tasten an. Klicken Sie auf die gewünschte Option und folgen Sie ggf. den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ist eine Eingabe von Ihnen nötig, meldet das Installationsprogramm sich mit detaillierten Fragen.

AKTE EUROPA

Akte Europa - Ihre Aufgabe

Um den Weltfrieden steht es nicht gut. Schon seit einiger Zeit rebelliert Europa gegen die Machtansprüche der UNO. Jetzt hat der Alte Kontinent ein neues hochwirksames Waffensystem entwickelt. Es heißt ODIN und beruht auf reiner hochkonzentrierter Strahlung. Die Waffe kann verheerende Schäden anrichten. Und sie ist einsatzreif.
Nach Ansicht der Europäer verfolgt die UNO ein unsinniges Weltraumprojekt. Sie wollen es nicht länger hinnehmen, daß ihre Technologien und immensen Zahlungen dafür vergeudet werden. Zudem möchten sie ihre Unabhängigkeit wahren. Sollen das Projekt und die angestrebte politische Stärkung der Vereinten Nationen nicht scheitern, muß den separatistischen Tendenzen der europäischen Regierung entgegengewirkt werden.
Als Oberkommandierender der UN-Sicherheitskräfte ist es Ihre Aufgabe, den Alten Kontinent zu befrieden und die rebellischen Europäer vom Sinn der UNO-Bestrebungen zu überzeugen. Als letzter Schritt zu diesem Ziel steht nun die Eroberung der britischen Inseln und die Deaktivierung des ODIN-Systems an. Es ist rund um die britischen Inseln bereits in Betrieb. ODIN kann die globale Sicherheitslage erheblich destabilisieren. Die finanziellen Mittel für diesen Feldzug sind äußerst begrenzt. Deshalb müssen die im Operationsgebiet vorhandenen Ressourcen genutzt werden. Versuchen Sie die industriellen Anlagen aufzuspüren und selbst einzusetzen. Einige von ihnen enthalten vielleicht sogar technologische Geheimnisse über ODIN, die unsere nachfolgenden Wissenschaftler später untersuchen können. Die Übernahme feindlicher Infrastruktur hat also erhebliche Bedeutung. Die Wiederaufnahme industrieller Produktion und das Einrichten von Transportwegen sind ebenso wichtig wie rein militärische Erfolge. Es kann durchaus sinnvoll sein, Offensiven anzuhalten oder starke Verteidigungslinien einzurichten, wenn Sie dafür kurzfristig große Nachschubmengen in Ihren Besitz bringen. Selbst, wenn Sie hervorragende strategische Fähigkeiten besitzen, vernachläßigen Sie Transportsysteme, Schienenwege oder die Verbindung gegnerischer Fabriken mit eigenen Systemen nicht! Sie erschließen sich damit wichtige Betätigungsfelder.

Sechs Wege zum Erfolg als Stratege:

1) Die kartographische Abteilung liefert recht präzise Landkarten. Europäische Verteidigungssysteme beschränken jedoch Ihre Sichtweite, so daß Sie nur eine gewisse Entfernung überblicken können. Feststehende Objekte wie Gebäude bleiben auch dann sichtbar, wenn Sie Ihre Einheiten aus dieser Gegend zurückziehen. Bewegliche Objekte wie Fahrzeuge bleiben allerdings nicht sichtbar, da sie ohnehin stets ihre Standorte wechseln. Seien Sie aber vorsichtig: So mancher vielversprechende Pfad könnte in einen Hinterhalt führen, wenn Sie nicht wissen, was sich etwa hinter dem Wald befindet. Es kommt auf Ihre Erfahrung an.

2) Mit etwas Glück finden Sie feindliche Bergwerke. Übernehmen Sie diese, und fügen Sie die Minen durch Anlage von Transportwegen in Ihr eigenes Logistik-System ein. Mit der richtigen Technologie können Sie übrigens selbst nach unterirdischen Rohstoffen suchen. Erschließen Sie solche Lagerstätten, um Ihre Truppen mit entsprechendem Nachschub zu versorgen.

3) Hat der Gegner Verkehrseinrichtungen aufgegeben? Nun, um so besser. Verwenden Sie Transportwege und Bahnstationen, wenn sie noch intakt sind. Schneller als mit diesen Mitteln können Einheiten und Material nicht transportiert werden.

4) Sichern Sie wichtige Fabrikationsanlagen. Viele verschiedene Einheiten sind verfügbar. Mit der richtigen Infrastruktur können Sie zahlreiche weitere Kampfsysteme entwickeln und einsetzen. Verwenden Sie etwa verschiedene Fahrwerke, Waffen oder Zusatzausrüstungen. Kombinieren Sie die Systeme mit Minen und Fussangeln. Dann dürfte es Ihnen erheblich leichter fallen, eine Position zu halten.

5) Geld ist knapp. Zudem sind die UN-Streitkräfte auf öffentliche Akzeptanz angewiesen. Sparen Sie also, wo nur möglich: Deaktivieren Sie nicht mehr benötigte Einheiten und verwenden Sie freiwerdendes Material zur Aufstellung neuer und besser ausgerüsteter Einheiten. Vermeiden Sie die Beschädigung oder gar Zerstörung ziviler Bereiche, besonders von Krankenhäusern und Schulen. Es gibt daheim schon genügend Probleme mit ungünstig verlaufenden Meinungsumfragen.

6) Die Übernahme einer gegnerischen Basis bedeutet stets einen schweren Verlust für die Aufständischen. Meist sind die Stationen bestens gesichert, aber manchmal gelingt es kleinen Kommandos, in den Bereich einzudringen und eine Basis zu übernehmen. Dadurch ist schon so manche Verteidigungslinie binnen kurzem zusammengebrochen. Reine Angriffe dagegen reichen oft nicht aus. Planen Sie Ihr Vorgehen sorgfältig und sammeln Sie Erfahrung. Wenn Sie aber nicht sicher sind, was Sie mit der feindlichen Einheit anfangen sollen, die gerade in Ihren Aufklärungsradius eindringt, dann entledigen Sie sich ihrer.



SPIELBEGINN

Nach dem Sie Akte Europa gestartet haben und der Vorspann abgelaufen ist, erscheint das Anfangsbild. Warten Sie ein wenig. Sie sehen dann verschiedene Szenen aus dem Spiel, die Sie später vielleicht selbst erleben werden.

Bei der Entwicklung von Akte Europa wurde großer Wert darauf gelegt, daß Menüpunkte und Menüs sich selbst erklären. Sie müßten die Optionen daher problemlos erkennen können. Zusätzlich hier jedoch noch einige Erläuterungen:

NEUES SPIEL:

Startet ein neues Spiel. Zu Ihrer besseren Identifizierung im Netzwerk oder in Missions-Abschlußberichten werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben.

SPIEL LADEN:

Lädt ein vorher gesichertes Spiel. Sie werden bemerken, daß es einen Ladeplatz mehr gibt als es Speicherplätze gibt. In dem zusätzlichen achten Speicherplatz finden Sie einen automatisch gesicherten Spielstand des jeweils letzten Abschnitts. Nicht nur bei Stromausfall kann es wichtig sein, nochmals ans (erfolgreiche) Ende des vorhergegangenen Levels zurückversetzt zu werden. Vielleicht möchten Sie auch andere Einheiten in den nächsten Abschnitt mitnehmen als Sie ursprünglich gewählt haben. Bei Beendigung des nächsten Abschnitts wird dieser Spielstand jedoch wiederum überschrieben.

NETZWERKSPIEL:

Öffnet das Fenster für die Netzwerkeinstellungen. Weitere Informationen finden Sie im entsprechenden Kapitel weiter hinten.

EINSTELLUNGEN:



GERÄUSCHE-LAUTSTÄRKE:
Regelt die Geräusche und Soundeffekte.

SPRACHE-LAUTSTÄRKE:
Regelt Sprache und Durchsagen.

SPIELGESCHWINDIGKEIT:
Je nach Belieben oder Rechner einstellbar.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG:
Je nach Belieben oder Rechner einstellbar.

MELDUNGEN:
Schaltet Meldungen ein oder aus

HILFEFENSTER:
Schaltet Hilfestellung ein oder aus.

AUTOSICHERN:
Schaltet automatisches Sichern ein oder aus.

HILFESPRACHE:
Schaltet das Verlesen von Hilfemeldungen aus.

PAUSE BEI HILFE:
Möchten Sie Hilfetexte vielleicht lieber in Ruhe lesen?

GRUPPE:
Mit der Einstellung ZIELPUNKT steuern Sie die Gruppe auf ein Ziel hin, während FORMATION versucht, die Formation zu halten. Wollen Sie einen Punkt schnell besetzen, ist ZIELPUNKT die beste Einstellung. Der Punkt FORMATION läßt sie etwa auf breiter Front angreifen.

SCROLLEN: Unterscheidet zwischen AKTIVEM und PASSIVEM Scrolling. Mit PASSIVEM Scrolling können Sie das Sichtfeld bewegen, wenn Sie die rechte Maustaste drücken und die Maus bewegen. AKTIVES Scrolling bewegt den Bildschirmausschnitt schon, wenn Sie den Mauszeiger an den Bildrand führen.

MIDI-MUSIK: Falls Sie kein Verbindungskabel zwischen Soundkarte und CD-Laufwerk haben, möchten Sie vielleicht lieber Midi-Musik hören, da Sie ja die Audio-Tracks nicht abspielen können.

ONLINE-HILFE: Öffnet ein schmales Fenster am unteren Bildrand, in dem Sie Definitionen und Hilfe erhalten können. Wenn Sie die rechte Maustaste klicken, verlassen Sie das Menü, und die Einstellungen werden beim nächsten Spiel übernommen. Übrigens werden Sie auch beim Sichern eines Spielstands mitgespeichert.

SCAN
SEARCH
ATTACK
DEFENCE

ENZYKLOPÄDIE:

Informiert über verschiedene Spielbestandteile und gibt Ihnen einen tieferen Einblick in die Spielwelt.

INTRO ANSEHEN:

Vielleicht möchten Sie den Vorspann noch mal sehen.
CREDITS: Zeigt Ihnen, wer das Spiel gemacht und wer geholfen hat.
NÄCHSTES DEMO: Zeigt eine weitere Spieldemonstration.

BEENDEN:

Bringt Sie zurück zu Windows.

SO SPIELEN SIE AKTE EUROPA

Wir möchten Ihnen an dieser Stelle empfehlen, das Handbuch für einen Moment zur Seite zu legen und die ersten Abschnitte einfach zu spielen. Akte Europa ist durchweg auf intuitive Benutzung angelegt: Meist werden Sie die gewünschte, durch ein Icon dargestellte Funktion dort finden, wo Sie sie vermutet haben (Einheiten-Info etwa durch Doppelklick auf die Einheit, usw.). Bevor Sie also lange das Handbuches lesen, spielen Sie jetzt einfach ein wenig. Aktivieren Sie die Hilfefunktionen im Menü EINSTELLUNGEN, und lassen Sie sich vom Spiel leiten.

ALLGEMEINES:

Hier noch einige wissenswerte Dinge:

a) Symbole und Texte müßten selbsterklärend sein. Sie können jedoch zusätzlich ein Hilfefenster öffnen. Hier finden Sie dann weitere Informationen. EIN BEISPIEL: Sie wählen den TRANSPORT im Basisfenster. Eine Karte wird angezeigt, auf der Sie Start- und Zielpunkt angeben können. Im vormals erwähnten Hilfefenster können Sie dann lesen, daß jetzt der Startpunkt eingegeben werden soll. Es ist tatsächlich so einfach.

b) Sie möchten ein Fenster schließen? Bewegen Sie den Mauszeiger darauf und drücken Sie die rechte Maustaste.

c) Falls Ihnen ein Fenster die Sicht nimmt, müssen Sie es nicht sofort schließen. Klicken Sie auf einen leeren Teil des Fensters und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste an eine andere Stelle.

d) Mit der Tabulator-Taste (TAB) können Sie weitere Informationen über die Einheiten aufrufen. Diese werden als Balken über den Einheiten dargestellt und entsprechen den Farben der Zustandsbalken auf dem Kontrollfeld. GRÜN bedeutet also die Gesundheit, BLAU die Menge des vorhandenen Treibstoffs und BRAUN die Menge vorhandener Munition der Einheit.

e) Haben Sie eine Einheit angeklickt, wird ein Kasten um sie gezogen. Nun können Sie die Einheit zu einer anderen Stelle schicken (per Mausklick auf befahrbares Gelände) oder sogar mit der Hand steuern. Wenn Sie Taste "H" drücken, können Sie die Einheit anschließend mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur bewegen. Mit der Maus richten Sie die Bordkanone aus. Ein Mausklick feuert sie dann ab. Sie können Angriffe also auch persönlich anführen. Flugzeuge lassen sich auf ähnliche Weise steuern. Mit den Tasten "A" und "Y" korrigieren Sie die Flughöhe. Doch aufgepaßt: Da Sie es hier mit einem echten 3D-System zu tun haben, könnte Ihr Flugzeug sich bei Unachtsamkeit in einen Berg bohren ...

f) Möchten Sie während des Spiels die Menüs und Fenster in Ruhe durchstöbern, drücken Sie einfach Taste "P" und aktivieren den Pausenmodus. Nun können Sie zwar nicht weiterspielen, doch sind die Fenster immer noch erreich- und bedienbar.

g) Wie Sie nun wissen, erhalten Sie mit TAB zusätzliche Einheiten-Infos in Form einer über der jeweiligen Einheit eingeblendeten Leiste. Transporteinheiten haben noch eine weitere Leiste, die in bestimmten Farben Auskunft über den Beladungszustand gibt.

TRANSPORTER:

Die graue Leiste, der Zustandsbalken, beschreibt die Lademenge, die sich in dem Transporter befindet. Je länger der graue Balken ist, desto mehr Material wird zum Bestimmungsort geliefert.

TRANSPORTSCHIFFE:

Hier gibt es einen Balken, der grau oder orangefarben sein kann. Ist er orange, hat das Schiff Fußdroiden geladen. Das können leichte und schwere Infanterie, Pionier- oder Radareinheiten sein. Grau heißt, daß das Schiff schweres Gerät, z.B. Panzer, geladen hat. Sehen Sie beide Farben in einem Balken, hat das Schiff Fahrzeuge UND Fußdroiden geladen.

Die folgenden Elemente sehen Sie ständig in auf Ihrem Bildschirm:

DAS HAUPT-STEUERFELD

Dieses Fenster enthält einige leicht verständliche Symbole. Da sie selbsterklärend sind, wollen wir sie im folgenden nur kurz von links oben nach rechts unten vorstellen.

LOKATOR (1)

Vor allem beim Einsatz in einem ausgedehntem Gebiet ist diese Funktion sehr nützlich. Müssen Sie eine bestimmte Gegend mehrfach ansehen, ist es leichter, den entsprechenden Landschaftsausschnitt mit dem Lokator zu speichern, als sie ständig neu zu suchen.
Klicken Sie auf das Symbol, und ein Fenster erscheint. Dort können Sie einen Namen eingeben und den Ort speichern. Die entsprechende Funktionstaste bringt Sie dann automatisch dorthin.

GRUPPE (2)

Gruppen von Einheiten können sich besser gegen starke Feindverbände wehren und vereinfachen die Entsendung ganzer Einheiten zu einem Punkt wesentlich. Sie müssen nicht jedes Gefährt einzeln anklicken. Gruppen werden so gebildet:
Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen. Alle Einheiten innerhalb dieses Rahmens bilden dann eine Gruppe. Gruppen können auch gespeichert werden. Dafür steht dieses Symbol. Ähnlich dem Lokator werden in der erscheinenden Liste alle Einheiten der aktiven Gruppe unter einem Namen zusammengefaßt. Die entsprechende Funktionstaste aktiviert dann jene Gruppe.



KARTE (3)

Ein Klick auf dieses Symbol öffnet ein Kartenfenster, das sich proportional zur Größe der Karte verhält. Sollte es Ihnen zu klein sein, klicken Sie bitte auf das "+"-Symbol. Falls andere Fenster verdeckt werden, können Sie diese durch Bewegen des Mauszeigers über dieses Fenster in den Vordergrund holen. Sie brauchen nicht zu klicken. Die rechte Maustaste schließt das Fenster wieder.

MENÜ (4)

Dieses Symbol öffnet eine Liste von Funktionen, mit denen Sie das Spiel nach Ihrem Geschmack einrichten können.

MISSIONSINFORMATION:
Informiert Sie erneut über die Einsatzziele.

EINHEITENLISTE:
Führt all Ihre Einheiten auf. Ein Klick auf den Namen aktiviert die Einheit.

GEBÄUDELISTE:
Führt all Ihre Gebäude und deren Zustand auf.

FORSCHUNGSERGEBNISSE:
Führt alle erforschten Gegenstände und ihren Wert auf.

UNTERMISSIONEN:
Informiert Sie über bestehende Untermissionen.

MISSION WIEDERHOLEN:
In aussichtslosen Situationen hilft oft ein Neubeginn.

ENZYKLOPÄDIE:
Informiert Sie über alle gegenwärtig erhältlichen Teile.

SPIELSTAND SPEICHERN:
Sichern Sie Ihren Spielfortschritt oft!

ALTES SPIEL LADEN:
Damit laden Sie zuvor gesicherte Spielstände.

SPIEL BEENDEN:
Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

EINSTELLUNGEN:
Öffnet das Fenster für die Spieleinstellungen.

CD-SPIELER:
Hören Sie sich die Audio-Tracks an.

DIE MAUSZEIGER

1) PFEIL:
Es ist keine besondere Funktion angewählt.



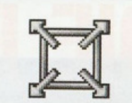
2) NORMAL:
Solange der Mauszeiger diese Form hat, können Sie sicher sein, daß ein Truppenteil angewählt ist und sich zu der Stelle bewegt, auf die Sie klicken. Denken Sie bitte daran, daß - je nach Voreinstellung - eine Gruppe ihre Formation behält, wenn Sie gleichzeitig mit dem Klick die Alt-Taste drücken.

3) GEBÄUDE BESETZEN:
Auf ein feindliches Gebäude angewandt, schickt diese Funktion die gerade aktive Einheit oder Gruppe zu dem Gebäude. Sobald Ihre Leute den Eingangsbereich besetzt haben, nimmt der Zustandsbalken des Gebäudes eine andere Farbe an. Üben Sie sich in Geduld: Das Erobern eines Gebäudes dauert einige Zeit.

4) ANGRIFF:
Wenn Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit bewegen und er diese Form annimmt, wird die gerade aktive Einheit oder Gruppe dieses Objekt angreifen, wenn Sie auf eine Maustaste klicken. Dies ist bei Fahrzeugen immer möglich. Sie können auch Gebäude, Bäume oder sogar eigene Einheiten angreifen. Da dies jedoch nicht der Normalfall ist (oder zumindest nicht sein sollte), drücken Sie bitte die Taste STRG (CTRL), während Sie auf das Ziel klicken. Das ist der sogenannte ERZWUNGENE ANGRIFF.



5) BETRETEN: Die aktive Einheit oder Gruppe kann Basen, Transportschiffe und vieles andere betreten.



6) VERLASSEN:
Siehe oben. An solchen Orten können Einheiten etwa von Transportschiffen abgesetzt werden.



7) TANKEN:
Das Signal für die Treibstoffhubschrauber, eine Einheit manuell aufzutanken.



8) AUFMUNITIONIEREN:
Das Signal für die Munitionshubschrauber, eine Einheit manuell mit Munition zu versorgen.



9) BAUEN:
Falls die aktive Einheit dazu in der Lage ist, zeigt dieses Symbol eine gute Stelle zum Bauen an.



10) TERRANIUM-FUND:
An dem Ort, der den Mauszeiger in dieses Symbol verwandelt, kann ein Bergwerk gebaut werden, da hier Rohstoffe vorhanden sind.



11) AUSLEGEN:
Radarstäbe, Minen oder Fußangeln können abgelegt werden, wo dieses Symbol sichtbar ist. Klicken und bewegen Sie die Maus, um einen Rahmen zu ziehen. Die Objekte können innerhalb des Rahmens ausgelegt werden.



12) TELEPORTIEREN:
Bei einer aktiven Teleportereinheit zeigt dieses Symbol an, daß sie durch Anklicken teleportiert werden kann.

DIE EINHEITEN

Jede Einheit besitzt ihr eigenes Einheitenfenster, das Sie durch einen Doppelklick auf die Einheit öffnen können. Die entsprechenden Symbole und ihre Aufgaben sind im folgenden aufgeführt.
Es gibt mehr Symbole, als in ein Einheitenfenster passen. Zudem kann eine Funktion durch verschiedene Symbole dargestellt werden. Der Grund: Nicht jedes Symbol paßt für jedes Fahrzeug. Z.B. paßt das einen Panzer zeigende Angriffsymbol für Bodentruppen nicht zu einem Schiff. Jedes Symbol erscheint also nur dann im Fenster, wenn es verwendet werden kann. So spielt es sich leichter.



1) ANGRIFF:
Klicken Sie dieses Symbol und eine gegnerische Einheit an, um diese anzugreifen.



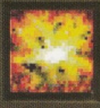
2) BEWEGEN:
Dieses Symbol bewegt die Einheit zur gewählten Stelle.



3) VERTEIDIGEN:
Die Einheit hält an und nimmt eine Verteidigungshaltung ein. Das erhöht ihre Verteidigungswerte.



4) STOPP:
Einheit hält an. Das erreichen Sie zwar auch, indem Sie der Einheit einfach ein neues Ziel in unmittelbarer Nähe geben. Doch ist die Stopp-Funktion nützlich, wenn die Einheit in gefährlichem Gelände manövriert.



5) SELBSTZERSTÖRUNG:
Sollten Sie aus einem Grund eine Einheit loswerden wollen, benutzen Sie diesen Befehl.



6) INFO:
Öffnet ein kleines Fenster mit Basisinformationen über diese Einheit. Von oben nach unten sind dies:

LEICHTER PANZER
ENERGIE : 66/83
KANONE(0)
NACHLADEN 6
KETTEN(0)
A/V 7/6
GESCHW. 10
SICHT 4
REICHW. 4/0
MUNITION 76/80
SPRIT 300/300

ENERGIE: Links vom Trennstrich sehen Sie den Ist-Zustand, rechts den Soll-Zustand. Dieser wird proportional an allen Einheiten gemessen, daher gibt es keinen Wert von 100%. Wertunterschiede der einzelnen Einheiten lassen sich damit gut erkennen. Die Werte werden aus der Waffenstärke, der Feuergeschwindigkeit und der Fahrwerkleistung ermittelt.

WAFFE: Sie sehen hier den Namen der Waffe und als Zahl die Ausbaustufe, die Sie durch Forschung im Basisfenster verändern können. Achtung: Das kostet Geld!
NACHLADEN: Beschreibt die Nachladegeschwindigkeit. 9 entspräche etwa einem Maschinengewehr, 1 einer Mittelstreckenrakete, da diese langsamer nachzuladen ist. Das Nachladen kann die reine Stärke eines Systems erheblich relativieren. Eine schwächere Waffe kann eine stärkere schlagen, wenn sie etwa doppelt so oft schiessen kann.
FAHRWERK: Sie sehen hier den Namen des Fahrwerkes und als Zahl die Ausbaustufe, die Sie durch Forschung im Basisfenster verändern können. Abermals: Das kostet Geld.
ANGRIFF / VERTEIDIGUNG (A/V): Generell gilt: Je höher der Wert, desto besser. Auch hier spielt die Nachladezeit eine große Rolle.
GESCHWINDIGKEIT: Rangiert von 1 bis 20. Je höher der Wert, desto schneller die Einheit.
SICHT: Informiert über die Sichtweite auf Normalnull. Steht eine Einheit auf einem Hügel, kann die Sichtweite unter Umständen größer werden, in einer Niederung kleiner.
REICHWEITE: Der Wert vor dem Trennstrich beschreibt die maximale Reichweite, der dahinter die minimale. 4/0 etwa heißt, die Einheit kann von 0 bis 4 Felder weit schießen. 8/2 jedoch bedeutet, daß diese Einheit (etwa eine Rakete) zwar bis zu 8 Felder weit schießen kann, jedoch nicht unter 2 Feldern. Dadurch ist sie im Nahkampf äußerst verwundbar.
MUNITION: Zwei Zahlen, die den aktuellen und den Maximalwert anzeigen.
SPRIT: Zwei Zahlen, die den aktuellen und den Maximalwert anzeigen.



7) HANDSTEUERUNG:

Manchmal ist es hilfreich oder notwendig, Einheiten manuell, also direkt, zu bewegen. Sie fahren mit den Pfeiltasten und drehen den Turm und schießen mit entsprechenden Mausbewegungen und Klicks. Vor allem Flugzeuge, Gaswerfer, Mittelstreckenraketen oder andere gefährliche Einheiten, die eigene Streitkräfte bedrohen können, sollten handgesteuert operieren. Mittelstreckenraketen können sogar nur manuell abgefeuert werden. Andernfalls können sie allzu leicht Ihre eigenen Einheiten gefährden. Dasselbe gilt für Gaswerfer. Bei ihnen ist überdies die Windrichtung zu beachten. Mit den Tasten "A" und "Y" können Sie die Flughöhe fliegender Kampfmaschinen bestimmen.



8) DEFINIERE TRANSPORT:

Transportrouten werden eingerichtet, indem Sie Transporter bauen und diese zwischen Basen und Fabriken verkehren lassen. Die Transporter nehmen Produkte auf und bringen sie zu den Stützpunkten. Klicken Sie auf dieses Icon, um ein Fenster mit farbigen Symbolen aufzurufen. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Symbol bewegen, wird dessen Name angezeigt, für ein Gebäudesymbol etwa: "Waffenfabrik".
Sie können einem Transporter bis zu 4 Stationen zuweisen, wenn Sie nicht gerade knapp an Material sind. Transporte werden aber beschleunigt, wenn Sie jeder Route einen eigenen Transporter zuweisen. Klicken Sie zuerst auf die Basis, dann auf das Transportziel und auf die Fabrik, von der Teile abzuholen sind, und schließlich auf START, damit der Transporter abfährt.
Sind Flughafen oder Werft das Ziel, müssen Sie das genaue Gebäude wählen, in dem die Fracht abgeladen werden soll. Ein anderes Beispiel: Für den Rohstofftransport von einem Bergwerk zu einer Fabrik wird ersteres als Start-, letztere als Zielpunkt angegeben.



9) VERKAUFEN:

Falls Sie Kontakt zu einem Handelszentrum haben, können Sie im Einheitenmenü auch dieses Icon sehen. Sollte Ihnen also eine Einheit nicht zusagen, oder Sie brauchen dringend Geld, klicken Sie auf dieses Symbol. Kurz darauf wird ein Handelsfrachter die Einheit abholen. Der Verkaufspreis wird dann Ihrem Konto gutgeschrieben, und Sie können eine andere Einheit kaufen oder notwendige Forschungen veranlassen. Diese Option wird auch interessant, wenn der Gegner bereits geschwächt ist und Sie über viele Einheiten verfügen, die Sie nicht mehr brauchen. Bevor diese im Weg herumstehen, verkaufen Sie sie lieber und investieren Sie die Mittel in etwas anderes.
Auch im Netzwerkspiel zu Mehreren sollten Sie diese Funktion beachten. Tauchen plötzlich leistungsfähige, teure Waffen auf, braucht vermutlich jemand Geld, der vielleicht doch nicht so stark ist, wie er vorgibt.



10) MINE LEGEN:

Klicken Sie auf dieses Symbol und ziehen Sie ein Rechteck auf. Die weißen Stellen auf dem Schirm zeigen Ihnen, wo nachfolgend Minen gelegt werden können und die roten, wo es nicht geht. Minen beschädigen gegnerische Einheiten teilweise erheblich.



11) FUßANGEL LEGEN:

Klicken Sie auf dieses Symbol und ziehen Sie ein Rechteck mit der Maus. Die weißen Stellen auf dem Schirm zeigen Ihnen, wo nachfolgend Fußangeln gelegt werden können und die roten, wo es nicht geht. Zwar beschädigen Fußangeln gegnerische Einheiten nicht, dafür halten sie sie ein für allemal fest. Dadurch können die Einheiten zwar immer noch schießen, versperren Nachfolgern aber zunächst den Weg. Ihre weitreichende Artillerie kann sie später leichter unter Beschuß nehmen.



12) RADARSTAB AUSLEGEN:
Klicken Sie auf dieses Symbol und markieren Sie die Stelle, an der ein Radarstab ausgelegt werden soll. Mit diesen Stäben läßt sich ein Abschnitt für einige Zeit überwachen, ohne wichtige eigene Einheiten zu gefährden.



13) ILLUSION AN/AUS:
Schaltet die Illusionsfunktion an und aus. Die Illusion läßt eine schwache Einheit wie eine wesentlich stärkere aussehen.



14) SPIEGEL AN/AUS:
Schaltet die Spiegelfunktion an und aus. Mit der Spiegelfunktion kann neben dem Original ein Ebenbild einer Einheit erzeugt werden. Das läßt auch die schwächste Verteidigungslinie mächtig aussehen und sorgt besonders im Netzwerkmodus für hitzige Gefechte.



15) TELEPORT:
Das Anklicken dieses Symbols verändert den Mauszeiger über Einheiten, die sich in Reichweite befinden. Wenn Sie diese Einheiten anklicken, werden sie zum Gegenstück der Teleportereinheit versetzt.



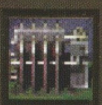
16) GAS:
Gas ist windabhängig. Im ungünstigen Fall schadet es nicht nur dem Feind, sondern auch eigenen Einheiten. Es zerstört jeden Treibstoff und kann auch große Aufmärsche sehr schnell völlig lahmlegen. Gas kann nur manuell verströmt werden. Übrigens: Wird eine Gaseinheit zerstört, tritt das Gas aus den geborstenen Speichern aus und vergiftet die Luft. Diese Einheiten sind äußerst tückisch.



17) BAUE ROHSTOFFMINE
An Stellen, an denen die Einheit von Geologen Rohstoffvorkommen entdeckte, hat sie eine Art Anker hinterlassen. Dort können Rohstoffminen angelegt werden. Mit dem Symbol läßt sich der Bauplatz genauer bestimmen. An weißen Stellen ist das Schürfen möglich, an roten nicht.



18) BAUE DEPOT:
Mit diesem Symbol können Sie an geeigneten Stellen Depots anlegen. In Frontnähe bieten Depots Ihren Einheiten Schutz und ermöglichen Reparaturen.



19) BAUE GENERATOR:
Ist die Energieversorgung ausgefallen, etwa durch Zerstörung eines Kraftwerks, sollten Sie Generatoren errichten. Anders als die vorhandenen Kraftwerke, liefern sie jedoch Strom nicht an alle, sondern nur an die Erbauer.



20) REPARIERE BAHNLINIE:
Ehemalige, zerstörte oder demontierte Gleise lassen sich mit diesem Symbol wieder herstellen. Das ist besonders nützlich, wenn eroberte gegnerische Industrieanlagen mit dem eigenen Schienennetz zu verbinden sind.



2) BODENINSTALLATION AN/AUS:
Dieses Symbol aktiviert die Verteidigungsstellung der Bodeninstallation.



22) SUCHE ROHSTOFFE:
Klicken Sie auf dieses Symbol und markieren Sie ein Gebiet. Dann sucht dort Ihre Einheit von Geologen nach Rohstoff-Lagerstätten.



23) FEUERE RAKETE:
Dieses Symbol aktiviert die Mittelstreckenrakete. Ein weiterer Klick auf das Spielfeld weist ihr eine Zielkoordinate zu. Vorsicht: Feuern Sie Raketen nicht in unmittelbarer Nähe zu hohen Objekten ab. Mittelstreckenraketen sind schon inmitten eines Aufmarsches explodiert, weil sie umliegende Baumkronen gestreift haben oder an einem Hochhaus explodiert sind.



24) MEMBRANBOMBE:
Aktiviert die Membranbombe, eine Waffe, die explodiert, wenn sich feindliche Einheiten nähern.

GEBÄUDE Militärischer Bereich



DIE BASIS

In der Basis finden Sie folgendes:



ENERGIEBALKEN

Er zeigt den momentanen Zustand Ihrer Basis an. Je länger der Balken, desto intakter die Basis. Jeder Schaden wirkt sich auf die Produktionsgeschwindigkeit aus.

STATUS

Zeigt Ihnen den aktuellen Zustand dieser Basis.

DEPOT-SLOT

Haben Sie Einheiten in Ihre Basis verlegt, können sie im Depot automatisch repariert und aufgeladen werden.

Mit Einheiten in dieser Liste lassen sich folgende Befehle ausführen:

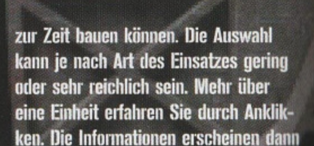
Aussenden: Reparierte Einheiten (klicken Sie sie an, um weitere Einzelheiten abzurufen) werden damit wieder zum Einsatz geschickt.

TRANSPORT: Gewählte Waffen werden zu anderen Stützpunkten transportiert, bei Gleisanschluß der Basis zur nächsten Bahnstation.

RECYCLE: Unwichtige Einheiten können so auseinandergenommen werden, um sie zur Produktion von vielleicht mächtigeren Einheiten zu verwenden.

PRODUKTIONS-SLOT

In der Liste der Einheiten sehen Sie die Arten von Einheiten, die Sie



zur Zeit bauen können. Die Auswahl kann je nach Art des Einsatzes gering oder sehr reichlich sein. Mehr über eine Einheit erfahren Sie durch Anklicken. Die Informationen erscheinen dann in einer rechts eingeblendeten Liste.

Die Ziffern neben dem Namen geben Auskunft über die Kosten für Waffen, Fahrwerk und Verbesserungen, die Sie mit Ihrem Lagervorrat (unter der Liste) vergleichen können.

Wenn Sie eine Einheit bauen wollen, doppelklicken Sie einfach darauf. Sie können auch den Eintrag markieren und dann auf die Taste "Produzieren" in der linken unteren Ecke des Fensters klicken.

FORSCHUNGS-SLOT

Hier haben Sie die Möglichkeit, bestehende Systeme durch ergänzende Forschung zu verbessern, oder mittels "Kleinem", "Mittlerem" oder "Großem" Forschungsvorgang neue Systeme zu entwickeln.

TASTE "REPARATUR"

Sollte die Basis beschädigt sein, können Sie mit dieser Taste ihre Reparatur einleiten.

LISTE DER EINHEITEN

Hier werden alle Einheiten aufgeführt, die Sie bauen können. Dies ist keine Lager-Auflistung.

EINHEITEN-SPEZIFIKATION

Neben einer grafischen Darstellung der Einheit finden Sie auch nähere Angaben.

LAGER / ROHSTOFFE

Je höher die Anzahl, desto besser für Sie. An der Zahl können Sie erkennen, aus wievielen Rohstoffen Ihre Waffen oder Teile bestehen. Um die Zahl zu erhöhen, sollten Sie Transporte einrichten.

TASTE "UMBENENNEN"

Damit können Sie Einheiten einen selbstgewählten Namen geben, etwa den Ihres Freundes.

GEBÄUDE Militärische Sektion

TASTE "PRODUZIEREN"
Damit veranlassen Sie die Herstellung der gewählten Einheit. Anschließend verläßt die neue Einheit die Basis und steht Ihnen zur Verfügung.

TASTE "ENTFERNEN"
Haben Sie aus Standardteilen eine Waffe entworfen, die Ihnen jedoch nicht gefällt, können Sie sie durch Klick auf diese Taste aus der Liste entfernen.
Vorgefertigte Einheiten und Neuentwicklungen können nicht aus der Liste entfernt werden. Mit dieser Taste können Sie Fehler jedoch ausmerzen. Sonst könnten durch ein versehentliches Klicken wichtige Einheiten gelöscht werden. Das Spiel würde zum Alptraum, wenn Ihre Truppen plötzlich ohne Nachschubmöglichkeit dastünden.

TASTE "ERSTELLEN"
Diese Taste führt Sie zu einem der Kernpunkte des Spiels: dem Entwerfen neuer Waffen. Das ist nicht schwierig. Wählen Sie z.B. ein Fahrwerk. Sie werden feststellen, daß sich damit nur passende Waffen, Zubehör und Verbesserungen kombinieren lassen. "Unmögliche" Kombinationen können nicht entstehen.
Aber zurück zum Fenster. Darin finden Sie:

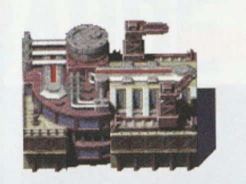
FAHRWERKE:
Je nach Einsatzgebiet können Sie unter verschiedenen Modellen auswählen.
VERBESSERUNGEN:
Hier finden Sie Verbesserungsmöglichkeiten für Ihre Einheit.

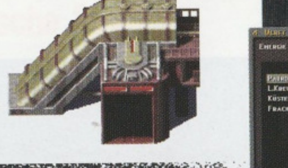
ZUBEHÖR:
Hier finden sich sowohl Waffensysteme als auch (farblich unterschiedlich dargestellte) Verbesserungen.
EINHEITEN-INFORMATION:
Bietet nähere Einzelheiten über die Einheit, ähnlich wie im Produktions-Slot.
KOSTENINDIKATOR:
Ziffern nach den Namen geben detailliert Auskunft über Einzel- und Gesamtkosten der Einheit.
NAME:
Personifizieren Sie Einheiten, indem Sie sie hier umbenennen.

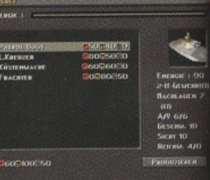
TASTE "ERSCHAFFEN":
Hiermit fügen Sie Ihre Schöpfung bei Gefallen der Hauptliste hinzu.

TASTE "ABBRECHEN":
Schließt das Fenster, alternativ auch durch Klicken der rechten Maustaste.



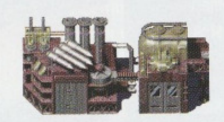


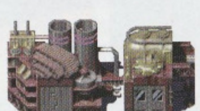


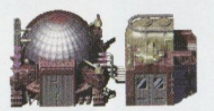


Die Werft

Ähnlich wie die Basis funktioniert auch die Schiffswerft. Allerdings besteht sie wiederum aus zwei Teilen. Von Marinebasen sind lediglich kleine Teile sichtbar. Der Hauptteil ist unterirdisch angelegt. Er ist durch gewaltige Tunnel, durch die auch die Bauteile angeliefert werden, mit dem Schwimmdock und dem landseitigen Ausgang verbunden. Fertiggestellte Schiffe werden ausgedockt. Wird ein Teil der Marinebasis zerstört, stellt die gesamte Werft die Produktion ein. Die Funktionalität entspricht jener der Basis.





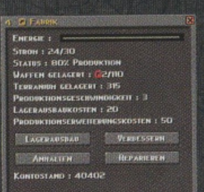


WAFFEN-FABRIK

FAHRWERK-FABRIK

ZUBEHÖR-FABRIK

Obwohl sie unterschiedliche Aufgaben erfüllen, funktionieren die Fabriken nach gleichem Prinzip. Sie werden daher nachfolgend zusammen beschrieben.



IM FABRIK-FENSTER SEHEN SIE:

NAME:

Zeigt den Namen und den Typ der Fabrik an. Der Typus wird durch ein Symbol verdeutlicht.

ENERGIE:

Gibt den Zustand der Fabrik wieder.

STROMVERSORGUNG:

Die erste Ziffer gibt die momentane Versorgung wieder, die zweite die Idealversorgung. Werden Kraftwerke zerstört, verringert sich auch die Energieversorgung, bis Sie neue Generatoren errichten. Sonst sinkt die Produktionsgeschwindigkeit.

STATUS:

Gibt an, wieviel Prozent des möglichen Produktionsniveaus momentan ausgeschöpft werden.

FAHRWERKE / WAFFEN / ZUBEHÖR GELAGERT:

Zeigt an, wieviele Teile gelagert sind und auf einen Abtransport zu einer Ihrer Basen warten.

TERRANIUM GELAGERT:

Terranium ist ein neuartiger, mineralischer Grundstoff für Bauteile. Es erfüllt viele Zwecke und ist beim Aufbau eines Wirtschaftssystems unverzichtbar. Hier wird angezeigt, wieviel Terranium in der Fabrik vorrätig ist.

PRODUKTIONSGESCHWINDIGKEIT:

Jede Fabrik arbeitet auf einem bestimmten Produktionsniveau, das jedoch gegen einen hohen Aufpreis angehoben werden kann.

LAGERERWEITERUNGSKOSTEN:

Eine auf hohem Niveau arbeitende Fabrik hat ihr Lager schon bald mit produzierten Teilen angefüllt. Entweder wird dann die Zahl der Transporter oder aber die Lagerkapazität erhöht. Die Ziffer zeigt an, wieviel Sie dafür aufbringen müssen.

PRODUKTIONSVERBESSERUNGSKOSTEN:

Die Erhöhung der Produktionsgeschwindigkeit kostet Geld. Wieviel genau, sehen Sie hier.

TASTE "LAGERAUSBAU":

Klicken Sie auf diese Taste, wenn Sie mit dem Preis für die Lagererweiterung einverstanden sind.

TASTE "ANHALTEN":

Stoppt jede Aktivität der Fabrik.

TASTE "VERBESSERN":

Mit dieser Taste stimmen Sie der Verbesserung der Fabrik zum angebotenen Preis zu. Dadurch produziert sie ab sofort schneller.

TASTE "REPARIEREN":

Um Schäden an der Fabrik zu beheben, klicken Sie auf diese Taste.

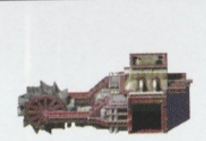
"KONTOSTAND"-INDIKATOR:

Hier werden Sie über Ihre finanzielle Lage informiert.

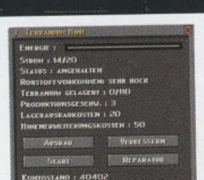
DIE ROHSTOFFMINE

Im Bergwerk werden die Rohstoffe abgebaut, die den Fabriken zur Produktion von Einzelteilen für die Basis dienen. Bergwerke und Fabriken benötigen gute Transportverbindungen.

Das Minenfenster ähnelt dem Fabrikfenster. Die Möglichkeiten der Lagererweiterung oder Erhöhung der Produktionsgeschwindigkeit sind mit denen der Fabrik vergleichbar.







DER FLUGHAFEN

Der strategische Nutzen von Flughafengebäuden ist dem einer Basis gleichzusetzen. Viele Dinge funktionieren auch ähnlich, doch sind einige etwas anders. Sie finden folgende Funktionen am Flughafen:



ENERGIE-BALKEN
Zeigt Ihnen den Zustand Ihres Flughafens.

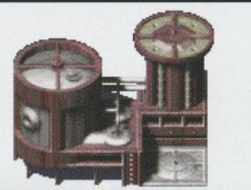
LAGER-SLOT
Im Lager sehen Sie, wie viele und welche Teile im Lager Ihres Flughafens aufbewahrt werden. Zudem sehen Sie hier den Zustand Ihres Flughafens, also aktiv oder passiv. Ein normaler Flughafen bietet bis zu 20 Flugzeugen Schutz. Der Platz kann jedoch mit der Taste "VERBESSERN" ausgeweitet werden. Die Kosten dafür finden Sie unter "ERWEITERUNGSKOSTEN". "REPARIEREN" bessert Ihren Flughafen bei Bedarf aus.

HANGAR-SLOT
Dieses Fenster zeigt alle bereits hergestellten oder möglichen Waffen. Es ist nicht ganz mit dem ähnlichen Fenster der Basis zu vergleichen. Im Hangarfenster werden bereits produzierte Einheiten aufgeführt, im Basisfenster dagegen jene, die dort hergestellt werden.



DIE NACHSCHUB-STATION

Die Nachschub-Station gehört zu den Gebäuden, die am meisten unterschätzt werden. Nachschub-Stationen sind in der Landschaft verteilt und dienen jedem, der sich im Eingangsbereich der Station befindet. Eine Einheit, die dort zum Stehen kommt, wird automatisch aufgetankt.
Aber da gibt es noch eine interessante Kleinigkeit: Steht dort eine Ihrer Einheiten und Sie klicken auf das Gebäude, öffnet sich ein neues Fenster. Darin werden Ihnen Sprit- und Munitionshubschrauber angeboten.



Die Taste "KAUFEN" führt Ihre Kaufaktionen aus. Der Kontoanzeiger zeigt Ihren Kontostand vor und nach einem Kauf an. Diese Hubschrauber versorgen automatisch all Ihre Einheiten, die Sprit oder Munition benötigen. Sie brauchen sich also nicht mehr darum zu kümmern. Selbstverständlich reicht 1 Helikopter nicht für 100 Einheiten, aber sobald Sie das richtige Verhältnis gefunden haben, können Sie sich weiteren wichtigeren Dingen widmen.

ANGEBOT DES GESCHÄFTSZENTRUMS
TREIBSTOFF-HELI.
KOSTET : $150
KAUFEN
MUNITIONS-HELI.
KOSTET : $150
KAUFEN
KONTOSTAND : $40402



Befinden sich bereits produzierte Einheiten im Slot, stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

"ANGRIFF":
Sind einige Einheiten gewählt oder gruppiert, erscheint eine Karte, auf der Sie das Angriffsziel wählen können.

"BOMBEN NACHLADEN":
Versorgt gelandete Flieger mit Sprit und Munition, um sie für den nächsten Auftrag zu rüsten.

"PATROUILLE AN/AUS":
Gewählte Flieger bewachen die gewünschte Gegend und greifen näherkommende Feindflieger an.

"GRUPPIEREN":
Ermöglicht die Bildung von bis zu 3 Gruppen.
Wählen Sie die Einheiten durch Doppelklick .

"HANDSTEUERUNG":
Wenn Sie das Flugzeug draußen nicht erst einfangen wollen, können Sie auch hier schon die Handsteuerung wählen.

"RECYCLE":
Probieren Sie diese Option aus, wenn Sie Teile benötigen und Sie auf manche Maschinen verzichten können.

PRODUKTIONS-SLOT

Je nach Verfügbarkeit und der Mission finden Sie hier die Flugzeuge, die Sie in diesem Level produzieren können. Die Kosten für die Produktion stehen hinter dem Namen. Ihren Vorrat an Teilen finden Sie unterhalb der Liste. Ein Doppelklick auf die Einheit oder mit Hilfe der Taste "Produzieren" leitet die Herstellung ein und setzt das Fluggerät aus der Liste in den Hangar-Slot. Dort steht er dann später zur Verfügung.

DIE BAHNSTATION

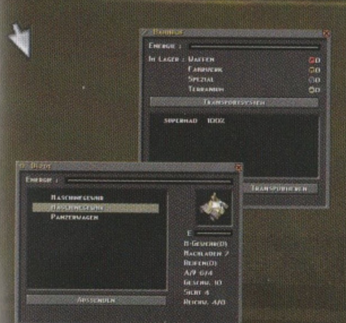
Im Fenster der Bahnstation finden Sie drei Tasten, die Symbole aller Teile und eine Liste. In der Liste befinden sich die Einheiten, die Sie zur Bahnstation gebracht haben. Von hier aus können sie zu einer anderen Bahnstation transportiert werden.

Dazu klicken Sie auf die Einheit und wählen im darauffolgendem Fenster die Zielstation. Der nächste Zug wird die Einheit dann dorthin mitnehmen.
Den Transport der Teile zu organisieren ist zwar komplexer, aber trotz allem lösbar.









DAS DEPOT

Das Depot ist ein sehr einfach zu bedienen und sehr nützlich. Es kann von Spezialeinheiten gebaut werden und eignet sich gut zum Schutz der Einheiten an vorderster Front.
In das Depot verbrachte Einheiten werden automatisch gewartet und repariert.
Öffnen Sie das Depotfenster, so sehen Sie eine Einheitenliste, und eine Taste. Mit der können Sie Einheiten auswählen und aussenden.





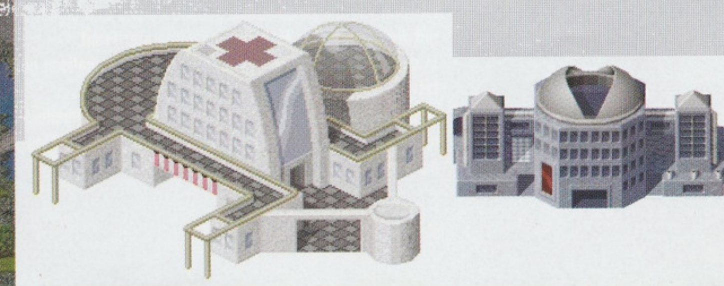

ZIVILER BEREICH Zivilgebäude

Während Ihres Einsatzes stoßen Sie auf eine Vielzahl von Gebäuden. Die meisten davon sind jedoch ziviler Natur. Da Ihre UN-Truppen durch staatliche, also öffentliche Mittel finanziert werden, sollten Sie diese Gebäude möglichst nicht beschädigen oder gar zerstören. Das wäre politisch inkorrekt, und Budgetkürzungen zu Beginn der nächsten Mission könnten die Folge sein. Insbesondere beim Einsatz von Langstreckenwaffen in der Nähe ziviler Gebiete ist äußerste Vorsicht geboten.

Zu den wichtigen zivilen Gebäuden, die unter keinen Umständen beschädigt oder zerstört werden dürfen, zählen:

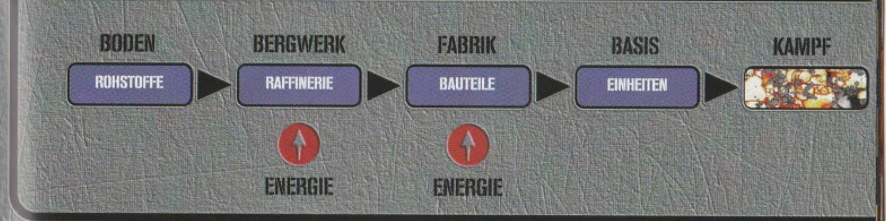
WOHNGEBIETE:

WOHNGEBIETE: Allgemein alle normalen zivilen Gebäude.
SCHULEN: Die Zerstörung von Schulen wird als Kriegsverbrechen betrachtet und als solches geahndet.
KRANKENHÄUSER: Da Krankenhäuser unerläßlich für das zivile Leben und alle Seiten sind, ist ihre Beschädigung oder Zerstörung strikt untersagt. Wenn Sie nicht wollen, daß der Feind Ihre bombardiert, sollten Sie die Finger von seinen lassen.



DAS WIRTSCHAFTSSYSTEM

Das gesamte Wirtschaftssystem funktioniert sehr effektiv und ist einfach zu handhaben.
Das Diagramm zeigt seine Grundlage:



Um Einheiten für den Kampfeinsatz herzustellen, benötigen Sie Einzelteile aus Fabriken. Die Fabriken erhalten dazu aufbereitete Grundstoffe aus Bergwerken.

a) Alle erwähnten Gebäude und ihre Produktionsvorgänge benötigen Energie, die sie von Kraftwerken erhalten. Gibt es also Schwierigkeiten mit den Kraftwerken, wirkt sich das auf die Geschwindigkeit des Produktionsvorganges aus. Um Störungen zu vermeiden, können Sie von Spezialeinheiten kleinere Stromgeneratoren errichten lassen.

b) Wenn Sie sich an die Beschreibung der Gebäude erinnern, sehen Sie, wie einfach ihr Betrieb ist. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten Sie alle Gebäudearten einsetzen und miteinander kombinieren. Wie Sie sehen, funktionieren die Gebäude von selbst. Sie sollten sich darauf konzentrieren, sie vor Angriffen zu schützen. Durch das Einrichten von Transportwegen können Sie kontinuierlichen Nachschub gewährleisten.



TRANSPORTER:

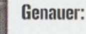
Transportrouten können eingerichtet werden, indem Sie Transporter produzieren und diese zwischen Fabriken und Basen hin- und herpendeln lassen. Um dies zu tun, bauen Sie einen Transporter und doppelklicken Sie auf ihn. Im dadurch geöffneten Einheiten-Fenster sehen Sie einige Icons. Mittels dieser Icons können Sie Ihrer Einheit eine Vielzahl an Befehlen erteilen. Das Icon links in der oberen Icon-Reihe steht für den Transportzyklus. Wenn Sie es anklicken, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie eine Karte sehen. Auf der Karte befinden sich, farbig hervorgehoben, Ihre Gebäude.

Von | Nach | Leeren | Start
Von : 7 Bahnhof
leer
leer
leer
Nach : 1 Basis

Mit Hilfe dieses Fensters können Sie sehr einfach beide Enden einer Transportroute festlegen. Obwohl ein Transporter bis zu 4 Fabriken anfahren kann, sollten Sie auf diese Möglichkeit nur dann zurückgreifen, wenn Sie sich nicht genügend Transporter leisten können. Denn ansonsten wird der Transportprozeß verlängert und dadurch verlangsamt.

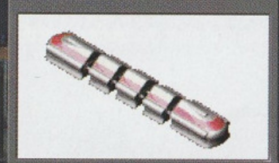
Welche Art von Gebäude sich gerade unter dem Cursor befindet, sehen Sie am unteren Bildschirmrand in der Hilfszeile. Klicken Sie zuerst Ihre Basis an, um den Zielpunkt festzulegen, dann auf die Fabrik(en), von der oder denen Teile zur Basis transportiert werden sollen. Das ist schon alles. Klicken Sie auf "Start" und das Fenster schließt sich wieder, während der Transporter aufbricht. Das können Sie tun, wann immer und so oft Sie wollen. Haben Sie eine oder mehrere Minen, vergessen Sie nicht, auch hier Transportrouten von den Minen zu den Fabriken einzurichten. Zur idealen Versorgung der Fabriken mit Rohstoffen, sollte jede Fabrik mindestens je 2 Transporter für den An- und Abtransport haben.





ZÜGE:

Während der Eroberung der Alten Welt werden Sie sicherlich auf



Bahnstrecken treffen, die Sie benutzen können, sobald Sie eine mit der Strecke verbundene Bahnstation eingenommen haben.
Mit der entsprechenden Einheit können Sie im weiteren Spielverlauf auch Strecken wiederaufbauen, z.B. um neu eroberte Gebäude an Ihr bestehendes Transportnetz anzubinden.
Transportrouten per Bahn zu errichten ist genauso einfach wie das Errichten bei normalen Transportern. Im Gegensatz zu den Transportern geschieht das jedoch nicht mittels der Einheit selber, sondern in einer Bahnstation. Hier finden Sie den "Transport"-Button. Klicken Sie auf diesen Button, öffnet sich eine Karte, die Ihnen alle möglichen Routen anzeigt. Wählen Sie eine Route aus, erscheint ein weiteres Fenster. In diesem können Sie festlegen, welche Güter von hier zu welcher Basis/Fabrik/Flughafen transportiert werden sollen.
Den Rest erledigt der Zug automatisch.

Genauer:

MATERIALTRANSPORTE:

Zu Beginn des Spiels sind alle Verbindungsoptionen auf Standardwerte gesetzt, welche die Versorgung für alle wichtigen Gebäude paritätisch kontrollieren. Wenn Sie Feindgebäude erobern und in Ihre Infrastruktur eingliedern wollen, werden diese Werte auf das neue

Zu 2 Flughafen XXXX
Zu 6 Bahnhof
Angehalten

Gebäude übertragen. Um den Warentransport per Magnetbahn brauchen Sie sich während des Spiels kaum noch zu kümmern.
Gelegentlich möchten Sie aber nicht mehr alle produzierenden Werke, sondern vielleicht nur Ihre Werften mit Material versorgen. Sie können den Materialfluß dann über die einzelnen Bahnstationen steuern. So wären eine angeschlossene Basis auf "keine" Versorgung zu stellen, eine angeschlossene Werft jedoch auf "Versorgung". Damit werden alle am Bahnhof ankommenden Waren zur Werft geliefert.



SO KÖNNEN SIE DIE WERTE ÄNDERN:

Klicken Sie auf eine Bahnstation und auf die Taste für "Transporte". Damit rufen Sie eine Karte des Gebietes auf, in der die Verbindungen rot eingezeichnet sind. Bewegen Sie nun den Mauszeiger über die Verbindung, die Sie ändern möchten. Die Verbindung wird gelb aufleuchten und breiter hervorgehoben. Klicken Sie darauf. Jetzt öffnet sich ein weiteres kleines Fenster. Die Kreuze darin markieren die Güter und welcher Zielstation sie zugeordnet sind. Sie können für jede angeklickte Station die Verteilung überprüfen.

Beispiel: Die Standardeinstellung für die Verbindung zwischen einer Bahnstation und einer Waffenfabrik sei die folgende:

WAFFEN ➡ ZUR BAHNSTATION
FAHRWERKE ➡ GESTOPPT
ZUBEHÖR ➡ GESTOPPT
TERRANIUM ➡ ZUR FABRIK



Um diese Einstellung zu verändern, klicken Sie in der entsprechenden Materialspalte auf das Ziel, zu dem das Kreuz sich bewegen soll.

TRANSPORT VON EINHEITEN:

Nicht nur Materialien, sondern auch Einheiten können über weite Strecken schnell transportiert werden. Bringen Sie die gewünschten Einheiten zur Bahnstation. Diese erscheinen dort in einem Fenster, vergleichbar mit dem Depot in der Basis, und lassen sich anwählen. Klicken Sie nach erfolgter Wahl auf die "Transport"-Taste und bestimmen Sie auf der erscheinenden Karte das Zielgebäude, das natürlich mit dem Bahnhof verbunden sein muß.

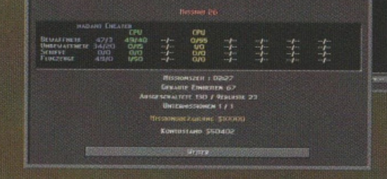
Die Einheiten verschwinden aus der Liste und werden von den regelmäßig verkehrenden Zügen mitgenommen. Am Ziel angekommen, verlassen Sie selbständig das Gebäude und warten auf weitere Befehle.

Wird die Verbindung zum Ziel während der Reise – etwa durch Kampfhandlungen – unterbrochen, "steigen" die Einheiten beim nächsten Halt aus und warten. Wird der Zug auf der Fahrt zerstört, lassen sich die betroffenen Einheiten leider auch nicht retten.

DAS LEVEL-ENDE

Am Ende jedes Levels erfolgen bzw. erscheinen bis zu drei Dinge:

A) AUTOMATISCHE SPEICHERUNG
B) ABSCHLUBREPORT
C) EINHEITEN-ÜBERGABE



Die automatisches Speicherung erfolgt am Ende jedes Levels selbsttätig. Für diesen Spielstand gibt es einen Ladeplatz mehr, als Speicherstände vorhanden sind. Er ist nur für diese automatisch gespeicherten Spielstände vorgesehen. So können Sie also auch später ans Ende des vorangegangen Levels zurückkehren. Das ist nötig, wenn Sie abermals anfangen wollen, den neuen Level aber nicht gespeichet haben, oder wenn Sie andere Einheiten als zuvor mitnehmen möchten.

Der Abschlußreport informiert Sie darüber, wie der vorangegangene Level für Sie verlaufen ist. Unterhalb der Missionsnummer sehen Sie eine Tabelle, in der Sie mit Ihrem Namen und alle anderen (computergesteuerte oder „echte") Mitspieler aufgeführt sind.

In der Tabelle finden Sie vier Einträge:

BEWAFFNETE – BEINHALTET ALLE KAMPFEINHEITEN, DIE SCHIEßEN. Z.B. PANZER
UNBEWAFFNETE – BEINHALTET NICHT SCHIEßENDE EINHEITEN. Z.B. TRANSPORTER
SCHIFFE – UMSCHREIBT JEDES SCHWIMMENDE OBJEKT
FLUGZEUGE – UMSCHREIBT JEDES FLIEGENDE OBJEKT

Die beiden nachfolgenden Ziffern sind jeweils durch einen Schrägstrich getrennt. Die erste bedeutet die Zahl zerstörter Feindeinheiten dieser Art, die zweite informiert über die eigenen Verluste. Aber Vorsicht: Ihnen werden nur zerstörte Einheiten gutgeschrieben, die Sie auch wirklich beseitigt haben. Wenn die Verluste des Gegners beispielsweise 20 Einheiten ausweisen, Sie aber laut der Liste nur 18 zerstört haben, kann das daher rühren, daß die differierenden beiden Einheiten auf einer explodierenden Brücke, in einem Waldbrand oder durch ein abstürzendes Fluggerät zerstört wurden. Nicht gezählt werden auch geschwächte Einheiten, die durch die Explosion einer benachbarten Einheit mit in den Untergang gerissen wurden.

MISSION ERFOLGREICH BEENDET 

MISSIONSZEIT:
Diese Zahl informiert über die Zeit, die Sie gebraucht haben.
Hier sind keine echte Stunden und Minuten gemeint, sondern die in der Welt von Akte Europa gültigen Zeiteinheiten. Nur so sind Untermissionen genau abzurechnen und zu überprüfen, da Spieler sonst im Langsam Modus unfairerweise wesentlich mehr Zeit hätten, als im Schnell-Modus. Daher ist es unerheblich, ob Sie zwischendurch eine niedrigere Geschwindigkeit gewählt haben.

GEBAUTE EINHEITEN:
Informiert Sie, wieviele Einheiten Sie während des vergangenen Levels gebaut haben.

AUSGESCHALTETE / VERLUSTE:
Stellt noch einmal zusammenfassend die Gesamtzahl aller ausgeschalteten Einheiten und die eigenen Verluste dar. Wenn Sie genau wissen wollen, von wem Sie was ausgeschaltet haben, seien Sie auf die obenstehende Liste verwiesen.

UNTERMISSIONEN:
Zeigt an, wieviele Untermissionen angeboten wurden und wieviele Sie lösen konnten.

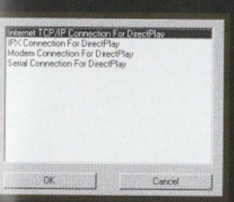
MISSIONSZAHLUNG:
Summe der Gelder, die der Steuerzahler für Ihre nächste Runde aufbringt.

KONTOSTAND: Na was wohl!

EINHEITEN-ÜBERGABE: Ein Fenster, das sich zu bestimmter Zeit im Spiel öffnet und Ihnen eine Auswahl der verbliebenen Einheiten präsentiert. Je nach Level können Sie bis zu fünf von ihnen zur nächsten Spielstufe mitnehmen. Dafür sollten Sie natürlich Einheiten wählen, die schon recht erfahren und damit stärker als andere Ihres Typs sind. Erfahrene Einheiten erkennen Sie an links neben den Namen stehenden Wappen.
Je mehr innenstehende Punkte die Wappen besitzen, desto erfahrener und besser gerüstet sind die Einheiten.
Für den zurückgelassenen Rest bietet Ihnen der weltumspannende Mischkonzern Berkewitz Corp. einen angemessenen, marktüblichen Preis, der natürlich Ihrem Kontostand gutgeschrieben wird.

DAS NETZWERKSPIEL

Um ein Spiel mit mehreren menschlichen Spielern zu spielen, sollten Sie sich in einem Netzwerk zusammenfinden. Akte Europa kann sich über folgende Arten verständigen: IPX, TCP IP, Modem, Nullmodem



STARTEN EINES NETZWERKSPIELES:
Im Hauptmenü wählen Sie den Button "Netzwerkspiele", geben dann Ihren Namen ein und wählen ein Protokoll. Danach müssen Sie einen als Server bezeichneten Hauptcomputer einrichten. Er sollte der schnellste Rechner in ihrem Netzwerk sein, da dieser die gesamte Steuerarbeit übernehmen muß. Auf diesem klicken Sie auf die Taste "Create". Wenn die Spielrunde vorbereitet ist, verbinden Sie alle anderen Rechner mit diesem, indem Sie dort auf "Connect" klicken. Auf dem "Server" (dort, wo das Spiel eingerichet wurde) können Sie die Karteneinstellungen (Kartenname und -größe, Technologiestufe, Kontostand, Materialvorrat, Startpunkt der eigenen Einheiten und das Wetter wählen. Dort können auch weitere computergesteuerte Spieler aktiviert werden.



Sie können absolut frei einstellen, wer Freund und wer Feind sein soll. Die Spieler können sich gegenseitig Nachrichten schicken. Wenn alle Einstellungen nach Wunsch erfolgt sind, klicken Sie auf "Start", und das Spiel beginnt.

DAS NACHRICHTENSYSTEM...
... ist so einfach, daß die Beschreibung sich kaum lohnt. Drücken Sie während des Spiels einfach EINGABETASTE (RETURN / ENTER), schreiben in dem neu geöffneten Fenster die Nachricht und verschicken Sie sie mit einem weiteren Druck auf EINGABETASTE (RETURN / ENTER). Aber aufgepaßt: Wenn Sie zu schwatzhaft sind, nutzen die anderen vielleicht die Zeit und überrennen Sie.

ABBRUCH START

TECHSTANDARD 4 KONTO 1000 ROHSTOFFE: VIELE START: ZUFÄLLIG WETTER: NORMAL

MANAGEMENT: Peter Bee

EIDOS STAB: Beco Mulderij
(Projektleiter Deutschland)

Nik Wild (Producer UK)

Chris Dillon (Executive Producer UK)

PROGRAMMENTWICKLUNG:
Konzept & Ausführender Produzent:
Stefan Piasecki

Programmierung:
Michal Janáček, Petr Vlček

Zusätzl. Programmierung:
Bernhard Ewers

Grafik: Jarek Kolář,
Peter Schnitzer, Michael Taubert

Raytracing: Michal Mariánek

Kartendesign: Jarek Kolář,
Michal Mariánek

Soundeffekte: Christoph Piasecki

Musik: Christian Kirsch

Betatester: Arndt Grass,
Thomas Morgen, Marc Scheuffler,
Oliver Marx, Maik Stüker

DREHARBEITEN:
Buch & Regie: Stefan Piasecki

Aufnahmeleitung: Karin Badar

Kamera: Michael Kokot

Kamera Assistent: Andreas Faigle

Beleuchtung: Marcus Halberschmidt

Maske: Miguel Priebe

Raytracing & Videobearbeitung:
Oliver Reuß-Wilke

Bauten & Ausstattung: Katja Schlömer
Thorsten Sabel, Peter Pfloch,
Holger Lorenz, Ansgar Hoszek

Besetzung: Alice Vorbau,
Christa Jackmuth

Beratung: Matthias Sandmann

Storyboard: Peter Menne

Kostüme: Bettina Herold,
Katja Piasecki

Musik, Soundeffekte & Sprache:
Christoph Piasecki, Christian Kirsch,

Best Boy: Jörg Kleinebrahm

Catering: Sauels Catering

Versicherung: Michael Sachs

Buchübersetzung: Richard M. Holmes

SCHAUSPIELER:
Anna Simpson: Anja Kuschmierz
(Kerstin Draeger)
Brad Wardell: Marco Spohr
(Thomas Stein)
Zoltan Bruger: Christoph Piasecki
(Marek Erhardt)
Bob Miles: Marcel Ickler
(Christian Rudolph)
Harald Markmann: Jani Christopulos
(Peter Bieringer)
Eugene Hammond: Dirk Weiland
(Robert Missler)
Admiral Helm: Mel Jackson
(Ben Hecker)
sowie...
Susanne Kirchhoff, Dietmar Riepert, Ansgar Hoszek, Denise Iwanek, Sani Iser, Rainer Iser, Petra Knieper, Andreas Faigle, Ludger Kordt, Christian Gärtner, Peter Renaud, Mike Mlynar, Manuela Rösing, Martin Michalowski, Freia Bremer, Stefan Reininghaus, Mark Ter Meer, Elena Del Sorbo, Irina Gelsin, Thorsten Strunk, Peter Thienes als Generalsekretär, Anette Gerhardt, Achim Schülke

WIR DANKEN DEN FOLGENDEN PERSONEN UND ORGANISATIONEN FÜR RAT UND HILFE:

Ian Livingstone, EIDOS UK
EIDOS Interactive Hamburg
(Motivation & Unterstützung)

Stadt Bottrop: Hr. Kauhausen,
Hr. Goppolt, Fr. Schmeynk, Hr. Pianka
Stadt Mülheim: Hr. Brost
Parschke Umweltschutz
Gafag Bottrop:
Fr. Burzler
DEICHMANN Schuhe
Fr. Meyer-Hilker

Ruhrkohle AG
Recklinghausen
Hr. Bertelsbeck, Hr. Kometz,
Hr. Schmitt

Steilmann Fashion:

Label: Edizioni
Label: Stones
Label: Choice

Flugzeugmuseum Köln: Fr. Transfeld,
Hr. Heller

Ossmann Holzhandel,
Breukelmann Gerüstbau,
Dr. Wolf, Beckelmann & Partner
Medizintechnik

Rodde Film & Video Equipment:
Hr. Rodde
Künstlervermittlung Köln:
Hr. Schiffer, FTA Köln,
Christian Jacobi, Dieter Nötzel,
Laurence Scotford, John Wilkinson,
Carola Kindermann, Harald Schmidt
Show (für die nächtliche
Aufmunterung),

Atomium-Drehgenehmigung: SOMINEX
S.P.R.L., Bruxelles Atomium-
Autorisation No. 97-616

Dieses Programm wurde von August 1996 bis Juli 1997 entwickelt.
Gewidmet jenen, die kamen und jenen, die uns verliessen:
Helmut Piasecki * 11. Juli 1926,
+ 2. Januar 1997
Emma Herold * 21. November 1996

Probleme?

Rufen Sie doch einfach unsere Helpline an. Oder faxen Sie uns Ihr Problem. Unsere Experten im Stab helfen Ihnen gerne weiter.

Der Stab ist montags – freitags von 11:00 bis 13:00 und von 14:00 bis 18:00 zu erreichen:

Telefon 0180/522 31 24

Telefax 05241/97 19 72

Akte Europa – Entwickelt von Virtual X-citement Computersoftware GmbH. Lizenziert an EIDOS plc. Veröffentlicht von EIDOS Interactive, Leverkusenstraße 54/VI, 22761 Hamburg.